Ett äventyr för Drakar & Demoner

SPINDELKONUNGENS PYRAMID

Bonusäventyr - Skelettbyns hemlighet



Spindelkonungens PYRAMID

Ett äventyr till DRAKAR & DEMONER för 4–6 svaga (eller 2–3 starka) karaktärer.



INLEDNING:

Detta är ett ganska enkelt äventyr att leda, men det krävs ändå att du läser igenom hela historien innan du släpper lös spelarna. Det är viktigt att du i stora drag vet hur äventyret är upplagt. Det finns inget värre än en SL som säger: "– Vänta, jag glömde att det finns en drake i rummet".

Kom ihåg att spelarna förväntas "spela" sin rollperson. Då måste du också spela dina monster och varelser som om de tänkte själva (om de nu kan tänka, vill säga). En drake med INT 20 skrattar bara åt spelarens försök att spela död, medan skeletten med INT 0 säkerligen går på det mesta. Ett troll med ringpansar och 85% chans med stridsklubba anfaller säkert två fredlösa som saknar pansar och bara har kortsvärd till försvar om han tror att han kan ha nytta av det. Även monster tänker och har motivationer och moral. Den ädle dvärgkrigaren som fäller sin tappre fiende kan mycket väl ge pardon medan svartalfer bara frågar sina fångar om de vill bli kokta eller stekta.

Nyckeln är både fantasi och flexibilitet, en bra SL pluggar inte in 50 sidor regler för att följa dem slaviskt, han/hon använder dem som hjälp när de leder sina äventyr.

Lycka Till!

LEGENDEN OM SPINDELKONUNGEN

Spindelkonungen var en magiker och senare även kung under namnet Arach, som enade nästan alla stammar i öknen för att angripa Detwach. Angreppet och de följande plundringstågen i alla de fyra väderstrecken satte skräck i omgivningen. Nomaderna hyllade sin Spindelkonung, och hans livvakt red på enorma spindlar över slagfälten.

På höjdpunkten av sin makt dog Spindelkonungen plötsligt. Han begravdes i en gigantisk pyramid i närheten av Cerand, en pyramid som vaktades av otaliga spindlar och demoner. Hans imperium kollapsade under ett blodigt inbördeskrig, men pyramiden har stått orörd i snart 400 år och kastar fortfarande sin mörka slagskugga över karavanvägen till Faar.

Pyramiden ligger ungefär 1 mil sydöst om karavanstaden Cerand. Cerand som ligger på gränsen till den enorma Toorra-öknen är en länk mellan Detwach och Gwarch och det fjärran Faar. Faar är ett exotiskt land fullt av magi och vackra kvinnor, åtminstone om man får tro på karavanförarnas berättelser.

Toorra-öknen är stor, farlig, och fylld av blodtörstiga nomader. Få vågar resa längs den långa karavanvägen ensamma.

SPELARENS INFORMATION:

Spelarna befinner sig i Cerand och har kontaktats av en enbent äldre herre. Han kallar sig Assar besvärjaren, och säger sig betala bra för tre jadestatyer som ska finnas gömda i pyramiden. Han förklarar att betalningen består av 500 gm och en ring som ger bäraren +20 på SIMMA och ger er följande tips:

a) det går ett kommunikations-schakt genom hela pyramiden.

b) det finns flera falska skattkammare.

c) den siste väktaren av skatten lär enligt sägnen vara jättespindeln Lepera.

SPELLEDARENS INFORMATION:

Allt ovanstående känner spelarna till då spelet börjar; låt den gamle mannen berätta om Spindelkonungens illdåd och skräm upp dem ordentligt! Förklara ingående hur vidrig spindeln Lepera är, och hur underbart livet i Faar är. Spelarna måste kunna leva sig in i situationen. Deras blod ska isas då de hör om Toorraöknens bestialiska nomader, och de ska se den myllrande karavanstaden Cerand framför sig.

Om spelarna är nybörjare och/eller misstänksamma mot Assar Besvärjaren, så kan du låta honom skänka den starkaste krigaren i gruppen en helande dryck. Denna tar en SR att hälla i sig och verkar som en första gradens HELA.

Dessa föremål finns bland annat att köpa i Cerand om spelarna är intresserade:

Oljelampa	15 sm
Olivolja (per fl)	1 sm
15 m rep	7 km
Torrskaffning	1 sm/dygn
Fackla	1 sm
Elddon	5 sm
Filt	4 sm
Träkors	2 sm
Luxuöst silverkors	150 sm
Ryggsäck	12 sm



PYRAMIDEN

Pyramiden består av sandsten och ligger sådär tvåhundra meter från karavanvägen. Terrängen är öppen och nästan platt. Här och var växer en och en annan törnbuske. Det är ca 40°C i skuggan.

Varje avsats är tre meter hög, men går man runt till södra sidan ser man en bred trappa som går upp till toppen. Från marken syns att trappan kantas av två statyer högst upp. För att kunna komma in i pyramiden måste spelarna antingen klättra eller ta en trapppromenad. Försöker man klättra uppför avsatserna slår samtliga sitt KLÄTTRA-kast, och tar 1T6 skada om det misslyckas.

Gå över till nr 1 när spelarna kommer till avsats nr 7.

Alla rum och kammare är beskrivna på följande sätt:

- **Överblick:** Rummets mått i meter (längd x bredd x höjd) och en beskrivning i stora drag av området.
- **Dolda ting:** Saker som inte märks vid första anblicken och speciella detaljer eller egenskaper. Om spelarna måste slå under sin SMIx5 för att undvika något, använd en T100.
- **Skatter:** Värdeföremål helt enkelt.

● **Bestar:** Eventuella invånare i området och deras uppförande mot inkräktare. Det är upp till SL att anpassa eventuella demoners "demoniska företeelser" så att dessa inte blir alldeles för oövervinneliga i jämförelse med spelarnas rollpersoner. Kom ihåg att ge alla bestar eventuell skadebonus.

● **SL:** Information och tips för spelledaren.

Det är mörkt i underjorden. En person med en fackla ser kanske fem meter som bäst. Var noga med belysning och vem som håller i facklan. Monstren i äventyret är både vanliga Drakar & Demoner-varelser och några speciella bestar för denna historia. De flesta av spindelkonungens tjänare är både dumma och aggressiva, medan iGunthers skattsökarsällskap är ett fredligt gäng enstöringar.

1. Toppen

Överblick: Avsatsen är 12 x 12 m, avsats åtta liknar en 6 x 6 x 3 meters låda. På bägge sidor om trappan står en staty i samma material som pyramiden. Dessa föreställer nakna kvinnor med vidriga insektshuvuden; huvudena är gjutna i brons.

Rakt framför trappan är en stenskiva infälld i väggen. Stenskivan liknar en stor dörr av polerad slät sten.

Dolda ting: Stenskivan är praktiskt taget oförstörbar. Ovanför dörren sitter en ärgad kopparplatta. På plattan finns tre stycken kopparspindlar och ovan dessa hittar man följande vers på gammaltoorranska; (INT x 5 för läsbarhet på T100, +20 för lärda).

Sist vet inte vart
Letar runt i fingrars tal.

En vill till gudar upp
Andren vill in i bergets skal.

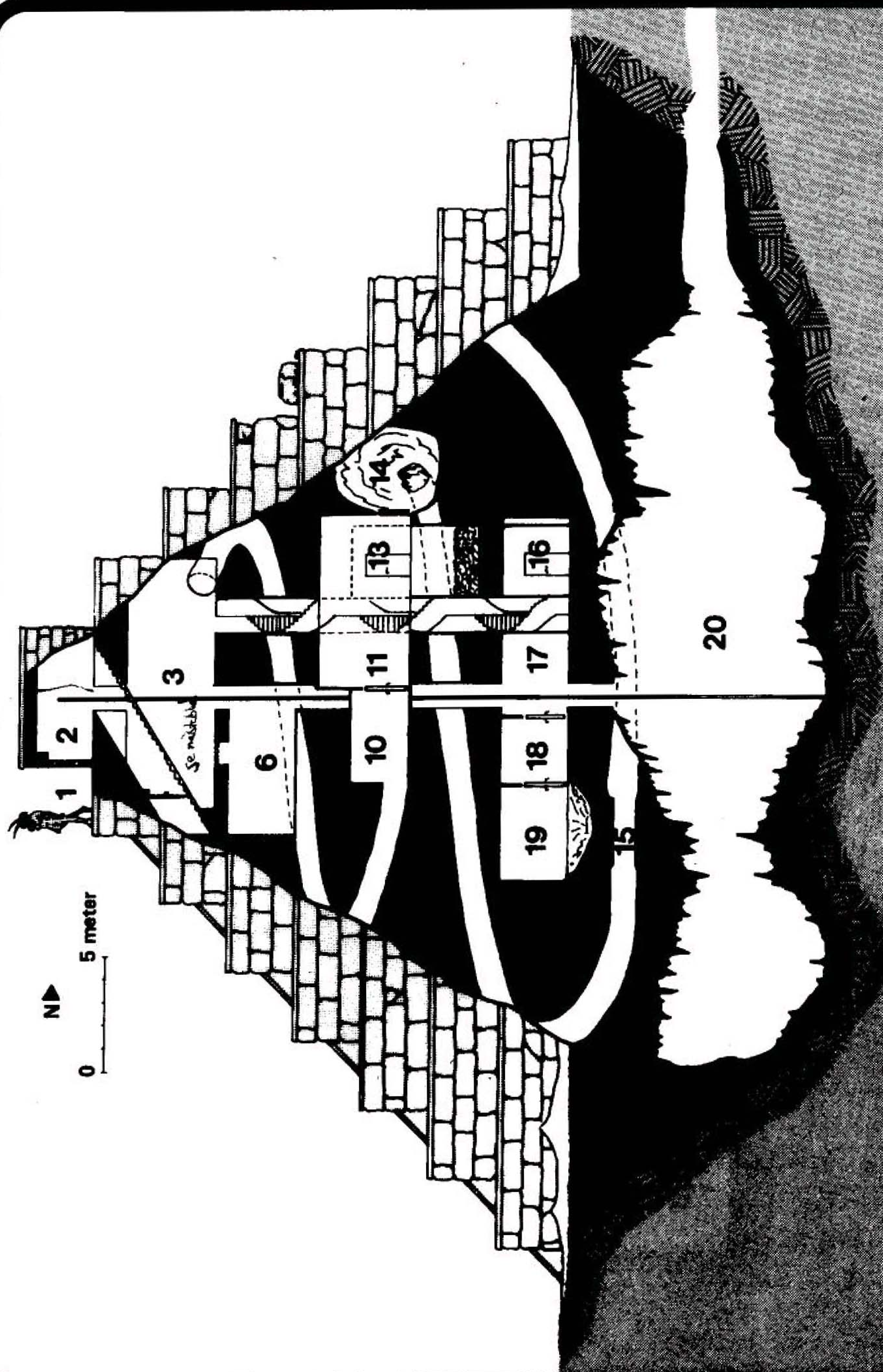
Spindlarna är rörliga. Vrider man den nedre tio varv (fingrars tal), trycker den mittersta in i plattan (in i bergets skal), och för den första uppåt (mot gudar upp) så sjunker den stora stenskivan ljudlöst ner i marken. En unken stank slår emot spelarna.

Skatter: Inga.

Bestar: Medan spelarna fixar med låset blir de angripna av två gigantiska fågelspindlar. Om inte spelarna var på sin vakt får spindlarna slå ensamma under den första SR.

SPINN	STY 10 STO 22 INT 1			**DELL**	STY 9 STO 19 INT 1		
	SMI 14 FYS 5 PSY 11				SMI 15 FYS 5 PSY 12		
	Vapen	**Attack**	**Skada**		**Vapen**	**Attack**	**Skada**
	Bett	65%	1T6+2		Bett	70%	1T6+2

Bägge har hud som absorberar 3 poäng och deras förflyttning är 14 m/SR. De kan HOPPA 85%. Om någon av spindlarna träffar sitt offer och gör skada kan deras gift dessutom ytterligare skada offret om det övervinner spelarens FYS på motståndstabellen. Spindelns gift angriper alltid med 13 på tabellen. Tränger giftet igenom förlorar spelaren 1T4 SMI som bara kan återfås med 1p/veckas vila.


N
0
5 meter
1
2
3
6
10
11
13
14
15
16
17
18
19
20

SL: Om spelarna står som fån inför chiffret bör du hjälpa dem med ett idé-kast. Chocka spelarna med spindlarna. Ge dem en omgång och ha roligt! Om den ena spindeln dör bör du låta den andra fly.

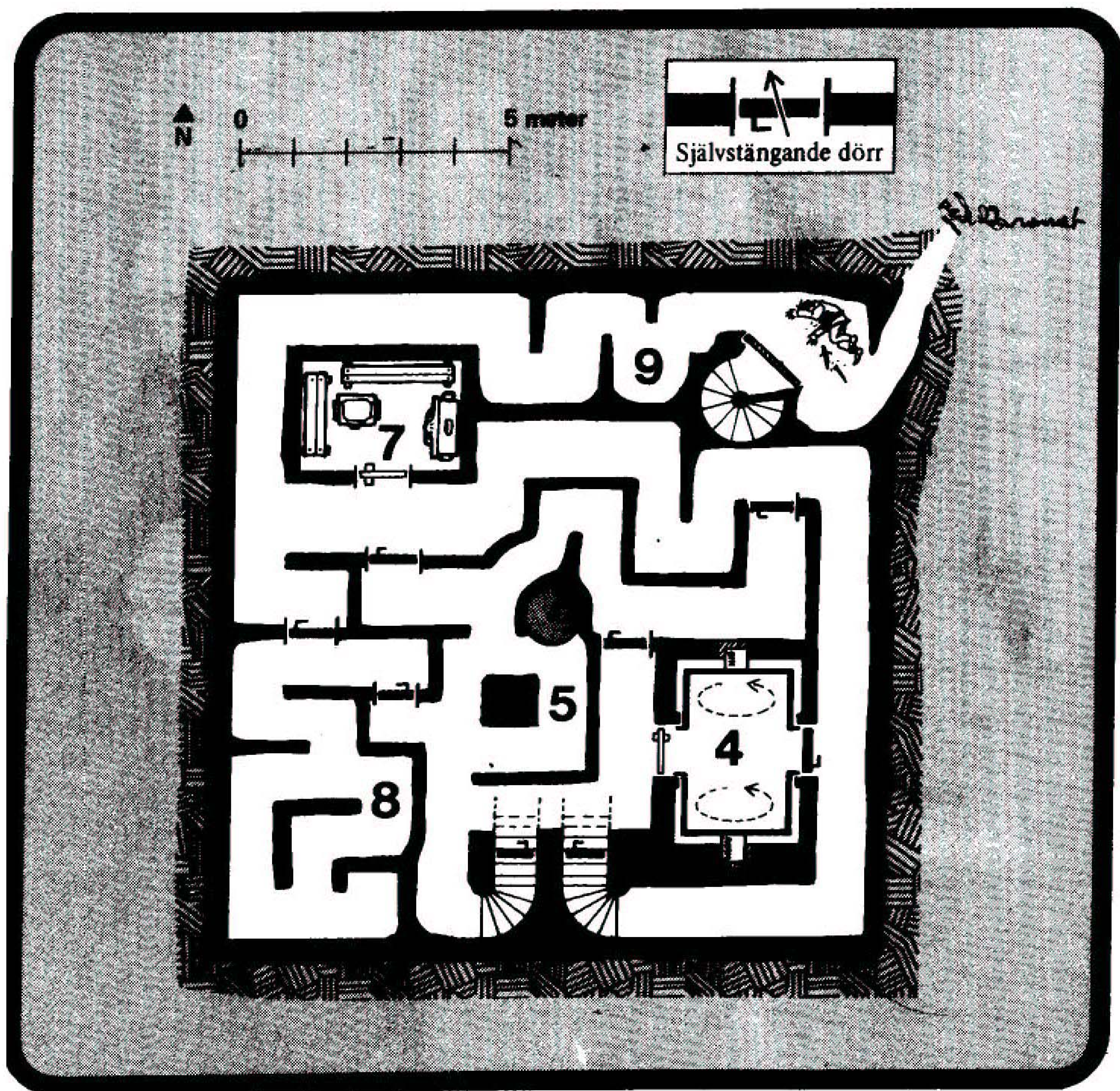
2. Kammaren

Överblick: (5 x 5 x 2 1/2 m). Ett dunkelt rum med ett stort hål i golvet. Två trappor går nedåt i norra änden av rummet. Hela rummet är sotigt.

Dolda ting: Mitt i hålet stor en blankpolerad stång rätt upp ur underjorden. Stången sticker upp ca 1 1/2 m över golvet och slutar i rum 20. Puutch blir uppenbart störd av stångåkning (se rum 6). Hålet är mörkt och verkar vara bottenlöst. Om någon drumlar i slår han/hon ihjäl sig. En bit ner i trapporna skymtar trädörrar, och dessutom finns scener ur spindelkonungens liv målade på golv och väggar (under all sot!)

Bestar: Inga.

Skatter: Inga.



3. Labyrinten

Överblick: Ett kolmörkt stinkande tunnelsystem.

Dolda ting: Takhöjden varierar från två till fyra meter. Väggarna är ojämna. Alla dörrar är olåsta men är försedda med en fjäder som stänger dem automatiskt, om inte någon håller i dörren. Gången till rum 10 sluttar kraftigt nedåt och är högst ca 110 cm i tak. Dörren till spiraltrappan är dold från korridoren (övermurad) och det krävs ett FINNA DOLDA TING-kast för att upptäcka dörrens handtag om man passerar förbi.

Bestar: Inga levande. Några meter från spiraltrappan ligger en död svartalf. Han har nyligen dött av ett giftbett.

Skatter: Samme svartalf har tio kopparmynt på sig.

SL: Förvirra gärna spelarna i labyrinten och skräm upp dem. De självstängande dörrarna har oanade möjligheter som spelarstressare.

4. Tombolan

Överblick: Ett tomt rum (3 x 2 x 2 m).

Dolda ting: Så fort någon kliver in i rummet så börjar hela rummet rotera som ett tombolahjul. För varje varv som den olycklige inte lyckas slå under sin SMI x 5 tar han 1T8 skada. Efter 1T6 varv stannar rummet och en fnissande röst säger: ”– Ta en lott!!” Det dröjer sedan tio minuter innan rummet kan rotera igen.

Bestar: Inga.

Skatter: Inga.

SL: Komik. Detta rum har endast till uppgift att reta spelarna. Beskriv gärna buckliga rustningar etc.

5. Fälla

Överblick: Korridor.

Dolda ting: En fallucka utlöses av den andra personen som kliver på den. Om denna person inte lyckas slå under sin SMI på 1T100 faller han/hon ner i rum 6 inunder, och tar 1T6 skada.

Bestar: Inga här, däremot i rum 6.

Skatter: Inga alls.

SL: Det är tre och en halv långa meter ner till golvet i rum 6. Dessutom anfaller Puutch den stackare som faller ner. Tänk på: 1)att det är mycket trångt i korridoren och: 2) att om offret var den enda som bar en fackla eller lykta så blev det kolsvart i korridoren.

6. Schaktets väktare

Överblick: (6 x 4 x 3 m.) Ett litet rum som är förbundet med schaktet från rum 2. En hög av pengar ligger i ett hörn. I ett annat hörn sitter något fruktansvärt...

Dolda ting: Inga. Brandmansstången passerar utanför i schaktet. Fälla 5 slutar här.

Bestar: Monstret Puutch. Han ligger och slöar i ett hörn. Om spelarna åker förbi på stången far han upp och fångar in stångåkare nr 2 och alla efterföljande och straffar dem

för deras tilltag. Han är en mycket obehaglig spindel/människa-hybrid som blev bunden här av spindelkonungen med uppgiften att polera stången i schaktet varje dag. Han är mycket blodtörstig och hatar diskussioner.

PUUTCH
STY 15 STO 15 INT 6 SMI 29 FYS 19 PSY 12

Vapen	**Attack**	**Skada**
Klor	45%	1T6 (3 attacker/SR)

Pansar: 4 poängs hud. Förflyttning: 16 m/SR. Förmågor: som i reglerna, plus KLÄTTRA 85 % och PUTSA 100 % Puutch är genom en speciell förtrollning extra svår att träffa. Alla hugg mot honom reduceras med 15 %.
Skatter: Förutom en ansenlig mängd putstrasor och en ekonomipack Ansgarsuperglans (putsmedel) finns här många intressanta saker. 1) Pengar: 30 guldmynt, 135 silvermynt och tre kopparmynt. 2) Smycken: En ring värd 30 silvermynt och ett diadem värt ca 350 silvermynt. 3) Tre amforor LaDannervin. 4) En extra stark helande dryck som läker 1T6+2 skadepoäng.
SL: Det är inte riktigt kolsvart i rummet eftersom lite ljus sipprar ner genom schaktet. LaDannervin är legendarisk för sin ypperliga arom och smak, något som en lärd mycket väl känner till. Puutch kan inte röra sig längre bort än 6 meter från stången.



7. Mumiekammaren

Överblick: (3 x 2 x 2 m). Ett litet rum med två bänkar och en kista. En sarkofag står lutad mot väggen.
Dolda ting: Kistan är låst (22 i svårighetsgrad) och måste slås eller dyrkas upp.Kistan tål 40 skadepoäng. Den innehåller tre glasskålar och diverse smycken. Om det krävdes mer än

tre slag för att öppna kistan gick skålarna sönder. Sarkofagen innehåller en mumie!
Bestar: När sarkofagen öppnas kliver mumien ut och bär sig farligt åt (sträcker sig mot närmaste spelare eller dylikt). Den kan inte skada någon, och första hugg som träffar pulvriserar mumien. När mumien kollapsar hörs en svag stämma säga: "– Tack, ni har befriat mig från spindelkonungens förbannelse".
Skatter: Glasskålarna är värda 15 sm/styck. I kistan ligger dessutom två guldringar värda 60 sm/styck, samt tre silverkedjor värda 80 sm/styck.
SL: Ny chans att chocka spelarna. Säg att mumien anfaller, slå för att träffa fast den egentligen inte kan skada. Få spelarna att förstå hur tacksam spökrösten låter.

8. Fälla

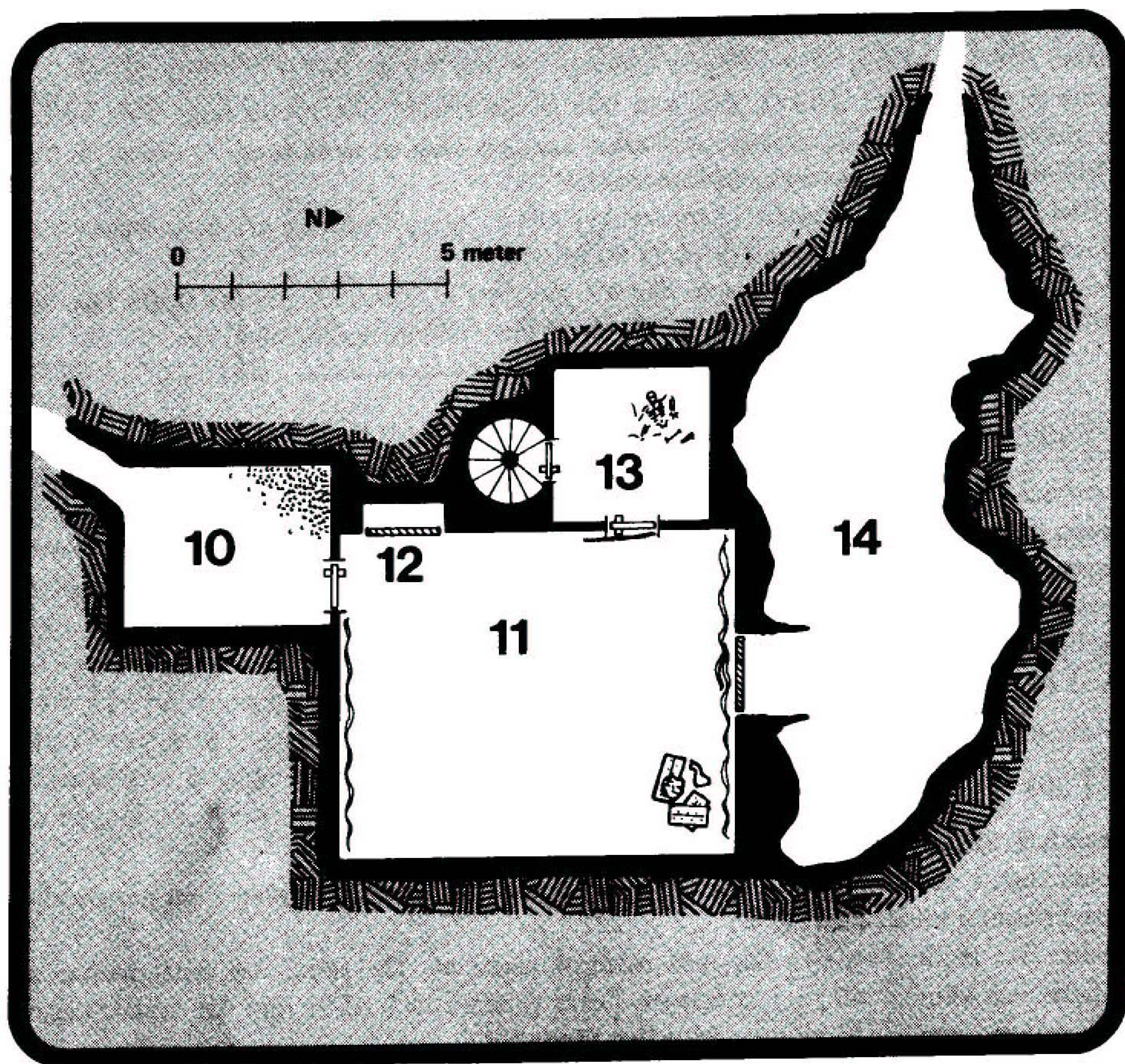
Överblick: En korridor.
Dolda ting: Ett snöre i knähöjd (praktiskt taget osynligt) som utlöser en kort dusch över förste personen i gruppen. Vätskan är helt doft- och färglös.
Bestar: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Vad är nu det här? Spelarna kommer att märka det i rum 10.

9. Fälla

Överblick: Samma korridor som vanligt.
Dolda ting: I det höga taket lurar tre spindlar som anfaller första gången en person eller grupp passerar under dem.
Bestar: Tre medelstora spindlar med människoansikten. De vrålar oavbrutet medan de anfaller och kämpar till sista andetaget. Deras första attack riktas mot den störste i gruppen, och ger dem +20% på attackerna den första SR.

SPINDEL 1	STY 5	STO 6	INT 2	**SPINDEL 2**	STY 6	STO 7	INT 1
	SMI 15	FYS 5	PSY 10		SMI 14	FYS 7	PSY 14
	Vapen	**Attack**	**Skada**		**Vapen**	**Attack**	**Skada**
	Bett	50%	2T4		Bett	45%	2T4
SPINDEL 3	STY 5	STO 4	INT 1				
	SMI 12	FYS 5	PSY 9				
	Vapen	**Attack**	**Skada**				
	Bett	60%	2T4				

Samtliga har två poängs hud och rör sig 10 m/SR.
Skatter: Varje spindel bär på ett guldhalsband var, vart och ett värt 20 sm.
SL: Kaos! Vem står var? Har personerna vapen beredda? Gången är smal ...



10. Skattkammaren

Överblick: (3 x 4 x 2 1/2 m). Ett rent och prydligt rum. En enorm hög pengar ligger i ett hörn. Väggarna är gjorda av skinande vit marmor.

Dolda ting: Skatthögen är i själva verket ett gelémonster som maskerat sig med hjälp av en illusion. Dörren till rum 11 är låst och låset har 18 i svårighetsgrad.

Bestar: Denna best är en stor, grön plasma/gelé-liknande klump, som angriper den förste som nalkas skatthögen. Då spelarna ser pengahögen byta skepnad till en plasma/geléklump blir de givetvis överraskade.

GELEMONSTER
STO 12 FYS 12 INT 0 SMI 3 PSY 30
Vapen – Speciell

Pansar: 6 poäng. Fart: 6M/SR. Förmågor: Illusion 95%. Monstret anfaller alla som närmar sig. De spelare som inte slår under 5 x SMI sugs in i monstrets geggiga inre och tar 2T6 skada per SR tills de eller monstret dör. Allt en person hade på sig som inte var av metall förstörs snabbt av dess magsyra (1SR). Metallrustningar förlorar en poängs absorberingsförmåga (permanent) per SR. Vapen tar 1 skadepoäng per SR. Värdeföremål försvinner på 2 SR.
SL: Monstret är hungrigt men fruktansvärt dumt. Den som drabbades av fälla nr 8 luktar otroligt gott för monstret. Den nedstänkte har + 10 på sitt SMI-kast ovan.

11. Kapellet

Överblick: (6 x 7 1/2 x 4 m). Ett rum av marmor. På bägge kortsidorna hänger gobelänger i purpur. Den norra är dekorerad med en gyllene spindel.
Dolda ting: I norra änden är diverse bråte travat i en liten hög som består av: Tre tomma trälårar, ett stycke purpurfärgat tyg och en mumiefierad katt. Dörren till rum 13 är låst och har 18 i svårighetsgrad.
Bestar: Spöket Ninea, som uppenbarar sig mitt i rummet. Hon är mycket vacker och säger: " – Hjälp mig, Ninea den fagra, att kräva hämnd på den fasansfulle spindelkonungen!" Hon svarar undvikande på alla frågor och kräver att spelarna river ner den norra gobelängen. Detta skall nämligen blotta spindelkonungens skatt (i och för sig ingen lögn). Gör man som hon säger öppnas de dolda dörrarna till rum 12 och 14. Skeletten från rum 12 och Ninea anfaller sedan med glatt humör.

NINEA DEN FAGRA – Spöke
STO 9 SMI 22 INT 16 PSY 26
Vapen – Speciell

Spöket anfaller och försöker skräckslå spelarna enligt grundreglerna.

Skatter: Gobelängerna är värda 1300 silverpenningar (om man kan få dem sålda, vill säga).
SL: Om en språkbegåvad rollperson blir misstänksam och slår ett lyckat idékast inser han att Ninea betyder spindel på gammaltoorranska. Ninea angriper den mest trollkarlslike i gruppen först.

12. Benkammaren

Överblick: Ett litet ojämnt hål bakom en skjutvägg i rum 11.
Dolda ting: Rummet är precis stort nog att rymma tre skelett.
Bestar: Tre bråkiga benrangel, som så fort skjutväggen till rum 11 rör sig rusar ut och anfaller.

SKELETT 1
STY 7 STO 7 INT 0 SMI 15 FYS 0 PSY 1

Vapen	Attack	Skada	Parering
Handyxa	55%	1T6+2	
Medelstor Sköld			60%

SKELETT 2
STY 7 STO 6 INT 0 SMI 13 FYS 0 PSY 1

Vapen	Attack	Skada	Parering
Handyxa	65%	1T6+2	
Medelstor Sköld			75%

SKELETT 3
STY 5 STO 3 INT 0 SMI 13 FYS 0 PSY 1

Vapen	Attack	Skada	Parering
Handyxa	50%	1T6+2	
Medelstor Sköld			55%



Alla håller farten 10 m/SR, lider av total brist på bepansring och anfaller genast.
Skatter: Inga.
SL: Skelettet som leder anfallet, nr 3, är ett ankskelett.

13. Fälla

Överblick: (3 x 3 x 2 1/2 m). Ett litet rum av marmor. På golvet ligger ett benrangel i en hög. Dörren från trappan är olåst.
Dolda ting: Inget, men golvet är av papp! Den förste som kliver på golvet ramlar igenom såvida han/hon inte slår under sin SMI på 1T100. Personen slår sig inte nämvärt, men två meter längre ner finns en obehaglig vattensamling full med grönt slem. Vattnet är meterdjupt och personen måste slå sin SMIx4 på 1T100 för att kunna resa sig upp.
Bestar: I geggan lever demonvarelsen Träsck. Träsck ser ut som en kvinna fast med röda ögon, blågrön hud samt krokodilkäftar. Hon har fjäll på ryggen och älskar människokött.

TRÄSCK – demon
STY 17 STO 17 INT 8 SMI 14 FYS 21 PSY 38

Vapen	Attack	Skada
Käft	50 %	2T6

Pansar: 2 poängs skal. Fart: 6 m/SR. Kan formeln HELA 85% och använder den frikostigt på sig själv.

Skatter: Inga.
SL: Tänk än en gång på vem som står var. Det går t ex inte att stå i dörren med sex personer i bredd och kasta spjut. Om för många trängs i dörren kan en eller flera falla ner i vattensamlingen!

14. Den siste väktaren

Överblick: (Ca 13 x 4 x 4 m). Ett oregelbundet rum uthugget ur klippan, som stinker fruktansvärt. Det ligger ca 1 m lägre än rum 11.
Dolda ting: Längst bort i rummet börjar en mycket smal gång.
Bestar: Jättespindeln Lepera, med god marginal det vidrigaste spelarna sett någonsin. Spindeln angriper och kan vid behov ta sig upp till rum 11. Han väntar dock lugnt på att skeletten och Ninea ska göra sitt innan han rör sig.

LEPERA – stor spindel
STY 33 STO 40 INT 4 SMI 14 FYS 20 PSY 22

Vapen	Attack	Skada	Parering
Riv & Slit	60 %	2T6+2	60 %
Riv & Bit	50 %	2T6+2	50 %

Lepera har hud som absorberar 4 poäng och dess förflyttning är 15 m/SR.
Kan använda båda attacker varje SR. Vet dessutom formeln SKINGRING 65 %.
Skatter: Inte här, men däremot finns det en mycket smal gång som leder ner till underjorden och rum 15.
SL: Man kan räkna med att Lepera ger spelarna en omgång. Det är dock den sista omgång de får!

15. Kryptan

Överblick: En lång och otrevlig tunnel som slutar i en liten låg kammare (2 x 3 x 1 m) fyllt av intressanta föremål.
Dolda ting: Här ligger Spindelkonungen begravd. Golvet består av en svart marmorskiva med texten "Arach konung" i guld. Dessutom mynnar en likadan gång som den spelarna kom igenom ut i rummet mitt emot dem.
Bestar: Inga.
Skatter: Oh ja! Här finns 1200 guldpenningar, en magisk pil med permanent tredjegradens FÖRTROLLA VAPEN (15 % risk att den går sönder efter varje användande), ett schack, åtta människoskallar, de tre statyetterna som Assar Besvärjaren sökte, en kagge peppar (en dyrbarhet i dessa tider!) och en juvel värd ca 1000 silverpenningar.
SL: Tänk på att skatter är tunga. 200 guldmynt väger 1 BEP, Schackspelet 4 BEP, etc. Gången leder till pyramidens yta, avsats tre. Den är dold av en stenskiva på pyramidens utsida och är omöjlig att upptäcka utifrån.

IGUNTHERS SKATTSÖKARE

Detta är ett välorganiserat sällskap Svartalfer och Troll, som arbetar på att ta sig ner i skattkammaren, som de korrekt antar ligger under rum 19. Deras ledare iGunther har åtagit sig uppdraget av kung Tachmog den grymme i Toorrabergen, och vill bara vara i fred. De försvarar sig självfallet om de skulle bli anfallna, men sluter gärna någon sorts avtal med spelarna. Hela gruppen är ovanligt lojal och väl sammanhållen kring iGunther. I en krissituation spränger iGunther rum 15 i luften och ger upp. Tachmog den grymme betalar gärna en lösensumma för gruppen då det är ont om kunniga experter.

Svartalferna och Trollen är utspridda i rum 17–20, de flesta i rum 19. De använder dessutom rum 20, men trivs inte bland lavan. Spelledaren får själv placera ut sällskapet som han vill, men rum 17 måste innehålla en vakt som definitivt hör om någon försöker slå upp dörren från trappan. Kom ihåg att dessa varelser samarbetar med varandra!

Observera att trollen inte behärskar svartalferna på något vis, snarare tvärtom. Dessutom ser de allihop i mörker och varken behöver eller använder några lampor.

Ras	Namn	STY	STO	FYS	INT	SMI	PSY	Vapen	Attack	Parad	Skada	Rustning
Svartalf	iGunther	9	10	16	14	18	17	Stav	75 %	70 %	2T4	Tjockt Tyg
Svartalf	Grotto	8	7	13	10	13	11	Kortsvärd	45 %	50 %	1T6+1	Läder
Svartalf	Sergent	5	6	6	13	16	15	Stridsgissel	35 %	30 %	1T10	Tjockt Tyg
Svartalf	Grop	14	8	8	13	17	13	–	–	–	–	Läder
Svartalf	Digg	10	9	9	12	15	6	Stridsgissel	70%	60 %	1T10	Ringbrynja
Svartalf	Amburr	8	8	8	11	15	10	Slunga	65 %	–	1T6	Ringbrynja
Svartalf	Röss	7	10	18	4	5	7	Armborst	45 %	–	2T6+2	Läder
Troll	Dizz	17	22	22	8	11	14	Slägga (BV 13)	55 %	50 %	3T6	Ringbrynja
Troll	Dazz	17	22	22	8	11	14	Slägga (BV 13)	55 %	50 %	3T6	Ringbrynja

Alla har färdigheter enligt reglerna plus GRUVARBETE 5 x SKI.
Dessutom kan följande varelser dessa färdigheter:

iGUNTHER

Historia 60 %, Skattkunskap 90 %.
Magi: HELA 70 %, MÖRKER 50 %.

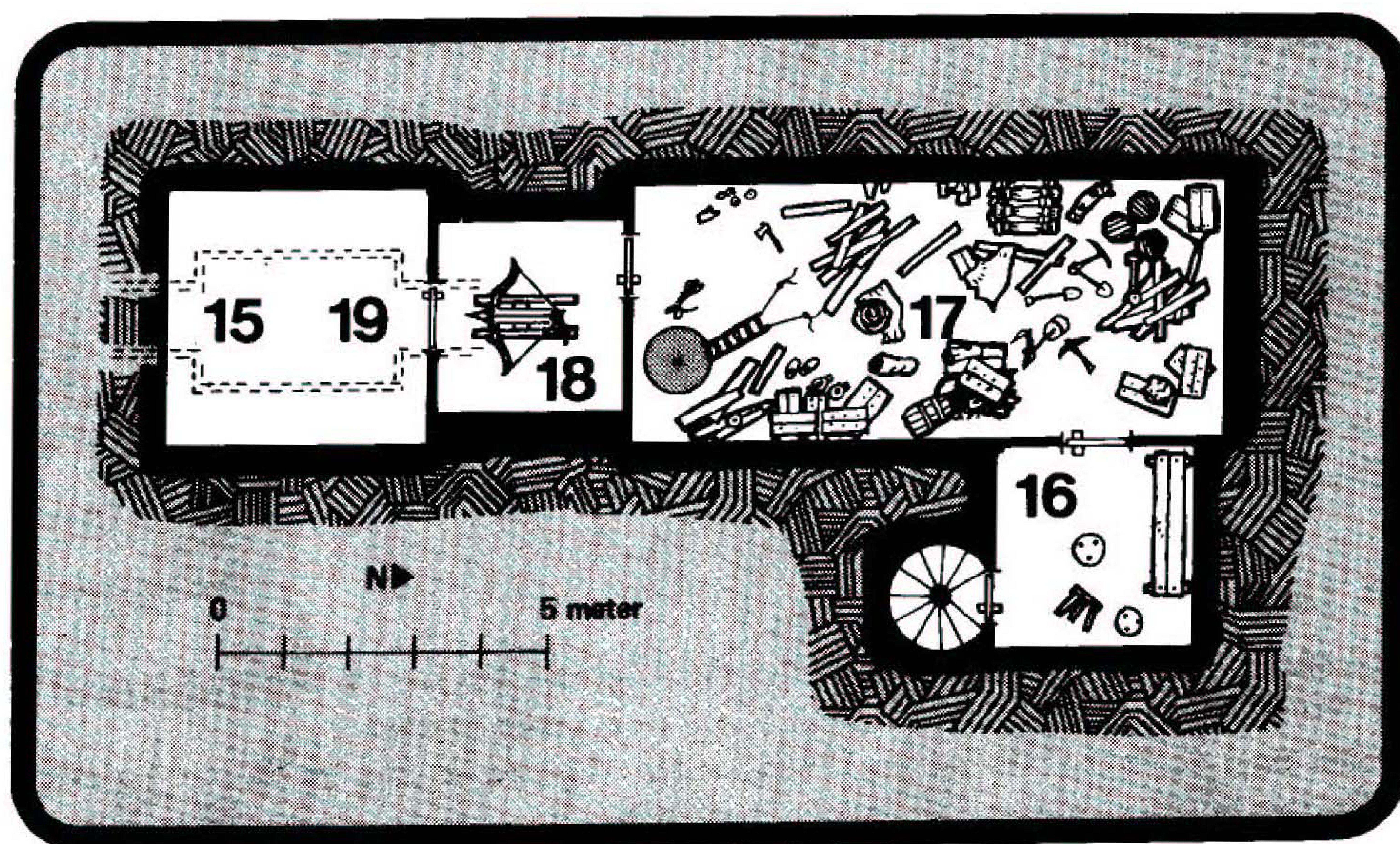
GROP

Första hjälpen 60 %.

DIGG

Magi: BLIXT 70%





16. Vaktrum

Överblick: (3 x 3 x 3 m). Ett rum av marmor. Enda inredningen är en bänk och tre pallar.
Dolda ting: Här slutar trappan från 3 och 13. Dörren till trappan är låst och har 22 i svårighetsgrad. Dörren till 17 är olåst. På bänken ligger tre tärningar.
Bestar: Minst en vakt.
Skatter: Om det finns mer än en vakt, ligger det 4T6 kopparmynt på bordet.
SL: Svartalferna spelar tärning om de är fler än en.

17. Förråd

Överblick: (9 x 4 x 3 m). Större rum av marmor fyllt av diverse bråte.
Dolda ting: Dörrarna till 18, 19 och 16 är olåsta. Schaktet från 2, 3 etc går förbi. En repstege är uppriggad genom schaktet ner till 20. Bråten består av verktyg, filtar, kläder, vattenkrus, tre tunnor kött m m.
Bestar: Eventuella svartalfer.
Skatter: Inga.

18. Armborstrummet

Överblick: (3 x 3 x 3 m). Ett rum av marmor. Mitt på golvet står ett enormt armborst uppriggat mot dörten till rum 19.
Dolda ting: Armborstet har 60 % chans att träffa någon som visar sig i dörren till rum 19. Det gör 4T6 skada och tar en timme att ladda om.
Bestar: Eventuella svartalfer – kanske i skottfältet?
Skatter: Inga.
SL: Armborstet är ett av iGunthers vapen mot vad som kan tänkas dyka upp ur graven.

19. Utgrävningen

Överblick: (4 x 4 x 3 m). Rum av marmor. Hela golvet är sönderslaget och det ligger verktyg överallt.
Dolda ting: Inga.
Bestar: De flesta svartalfer och båda trollen.
Skatter: Inga.
SL: Två meter under detta rum ligger kryptan (15) och iGunther med följe har ca en meter kvar att gräva. Här finns också iGunthers eld- och dunderbomb som ska användas mot eventuella väktare i graven. Bomben gör 12T8 skada på alla i rum 15 samt river ner minst 2 ton sten från taket. Denna effekt räknar iGunther kallt med.

20. Lavakammaren

Överblick: En stor oregelbunden kammare med högt tak. Två saker är mycket framträdande: Ett enormt spindelkadaver (STO 130), och en rykande lavaflod.
Dolda ting: Schaktet med ledstången slutar här. Stången är djupt nedborrad i marken. Dessutom börjar iGunthers kommunikationstunnel här.
Bestar: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Lavan dödar omedelbart om någon skulle falla eller hoppa i. iGunthers tunnel leder söderut, och slutar efter 3,3 mil i Tachmog den Grymmes högborg i Toorrabergen. Gången är smal, och takhöjden når sällan över en meter. Den är dessutom försedd med vakter, fällor etc, och den spelare som vill krypa till Toorrabergen måste bestämt avrådas (dvs det går inte).

OCH NU DÅ??

När äventyrarna lämnat pyramiden, vad händer? Har den lurade (?) iGunther eller Tachmog sänt ut ett kompani troll för att hämnas? Går det att sälja skatterna i Cerand? Försöker någon skummis i Cerand lura de nyrika spelarna? Allt är upp till dig som SL, släpp loss fantasin och ha roligt. Lycka Till!

Det här äventyret gjordes av: **Anders Johansson.**
Tips och idéer kom från bl a: **Eva Kingsepp** *och* **Mikael Kuniholm.**
Bearbetning och redigering: **Johan Arve** *och* **Fredrik Malmberg.**
Grafisk produktion: **Klas Berndal.**
Illustrationer: **Nils Gulliksson** *och* **Klas Berndal.**
Ett speciellt tack till: **Trevliga människor i Gävle** *och* **Falun** *som testade äventyret.*

Ett äventyr till Drakar&Demoner
av Roger Undhagen.

SKELETTBYNS HEMLIGHET



Äventyret är anpassat för 4–6 svaga eller 2-3 starka rollpersoner. Det är helt fristående och ställer inga som helst krav eller förutsättningar på den värld där det är tänkt att utspelas. Det bör med andra ord bli enkelt för dig som SL att hitta på en plats och bakgrund för själva äventyret.

INLEDNING

NÅGRA TERMER OCH FÖRKLARINGAR

Alla rum, korridorer och andra byggnader beskrivs på följande sätt:

ÖVERBLICK: En kort beskrivning av rummet i stora drag där inga detaljer, dolda ting eller speciella egenskaper nämns. Dessutom anges rummets mått i meter (längd x bredd x höjd).

DOLDA TING: Detaljer, speciella egenskaper och dolda ting; saker som inte märks vid första anblicken.

SKATTER: Föremål av värde som relativt lätt går att ta med sig. Här tas både magiska saker och rent pengamässigt värda saker upp.

BESTAR: Eventuella invånare, varelser eller andra individer i området samt deras uppförande och reaktioner gentemot inkräktare och andra besökare.

SL: Speciell information, tips, råd och förslag till spelledaren. Här tas även upp sådan information som inte passar in under någon av de andra rubrikerna.

Följande två nya termer används i detta äventyr:

SLP = Spelledarens Personer, dvs alla bestar och andra invånare i världen vilka spelas av SL.

AP = Absorbtionspoäng, dvs det bepansringsskydd det aktuella pansaret ger.

SJÄLVA BYN

Byn ligger vid slutet av en lång och djup dal med frodande växtlighet och rikt djurliv. Det är fyra dagsmarscher till närmaste stad där civilisationens alla förnödenheter kan införskaffas. Byn uppfördes av ett femtiotal nybyggare som hade tagit med sig familj och alla sina tillhörigheter. Vi har gjort en kort resumé av historien från byns grundande fram till den dag då äventyrarna dras in i historien:

År:
- 0 Platsen för byns uppförande hittas av de första nybyggarna och de första husen börjar byggas.
- 3 Byn har växt till att omfatta 22 byggnader och 125 invånare; alla har det bra; det finns gott om vilt och god åkermark.
- 13 Det bestäms att en kyrka ska uppföras för att ära den gud som har varit så god och hjälpt dem (se under rubriken "Guden").
- 15 Kyrkan är uppförd och den första mässan kan hållas.
- 89 En grupp svartalfer anfaller byn och försöker bränna ned, skövla och plundra den; då uppenbarar sig en riddare i skinande rustning som driver svartalferna på flykten. Han bär gudens symbol på både skölden och rustningen. Han faller dock och byinvånarna begraver honom med alla hans tillhörigheter i en hemlig kammare under kyrkan.
- 187 En mäktig man i öster sänder en av sina dödens tjänare för att utforska området. Han är Svartkonstnär och dödens

varelser följer honom i spåren.
188 Svartkonstnären finner byn vid dalens ände och beger sig förklädd till äventyrare in i den för att höra sig för. Han får då reda på "Den Namnlöse Riddarens" grav och han misstänker att det finns en ganska så stor kyrkskatt gömd någonstans under kyrkan.

Natten efter så sänder han ett tjugotal skelett in i byn; de bränner och skövlar allt som kommer i deras väg. Byprästen möter dock nekromantikern när han försöker ta sig ner vid altaret och med sin guds hjälp skickar han en enorm BLIXT mot magikern. Hela västra väggen raseras och både nekromantikern och prästen förintas.

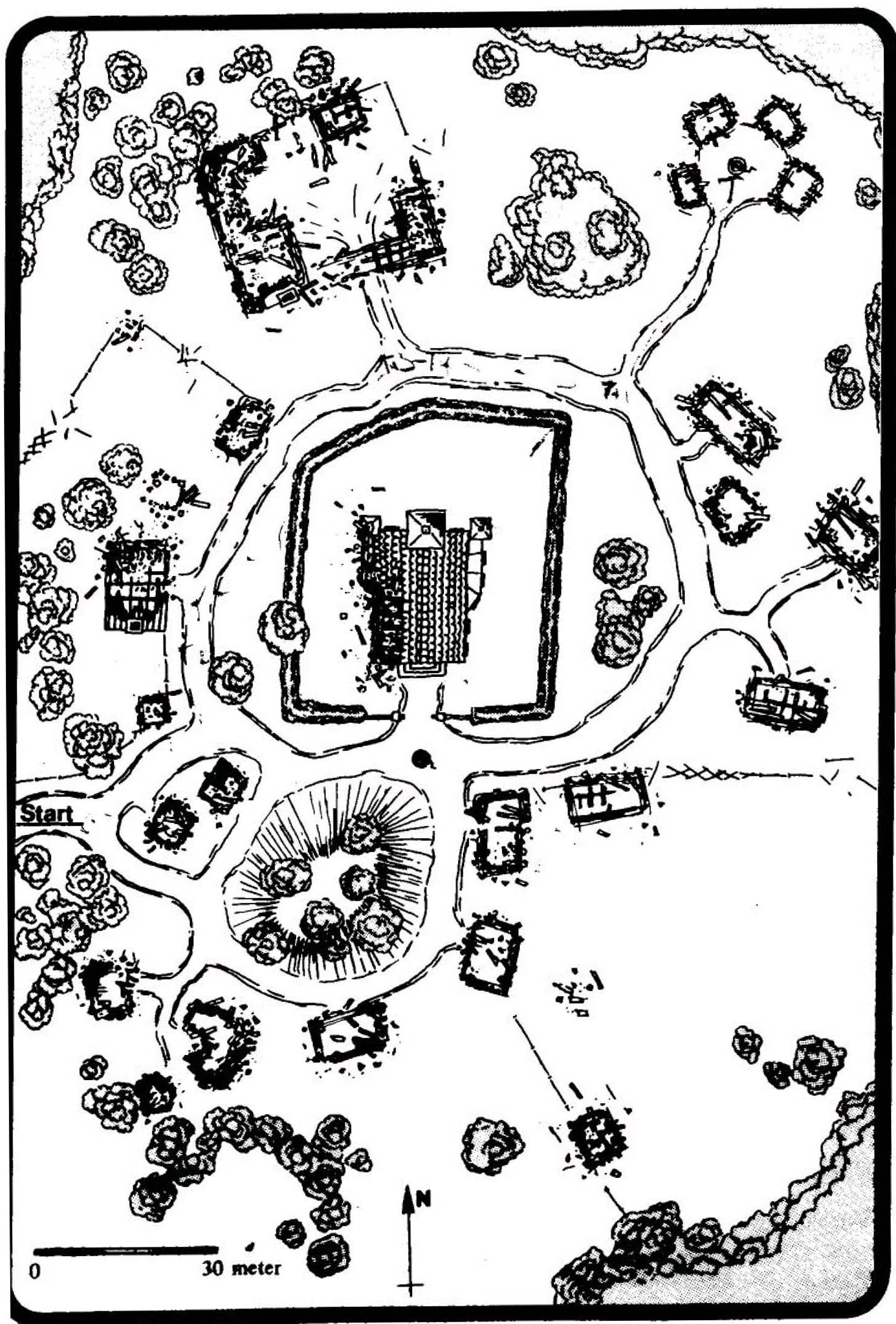
Hela byn, förutom kyrkan, ligger i ruiner och de enda varelser som finns kvar är de skelett som nekromantikern hann placera ut. Byprästens ande håller sig dock kvar vid det jordiska planet för att finna några som kan rensa byn från dödens varelser och därefter lämna byn ifred.

Låt byprästens ande uppsöka äventyrarna och berätta historien bakom byn och dess invånare. Han kommer i gengäld att tala om var äventyrarna kan finna "Den Namnlöse Riddarens " grav.

Själva byn patrulleras av fyra stycken skelett. Dessa skelett går efter ett bestämt schema som de följer till punkt och pricka. Om vi utgår från tiden T så befinner skeletten sig då vid den nordöstra brunnen. Därifrån vandrar de i makligt tempo ner till den lite större byvägen som de följer västerut; de befinner sig vid själva förgreningen vid tiden T+1 min (12 SR). De kommer fram till vägen som leder upp till Herrgårdsruinen i norr vid tiden T+2 min (24 SR). Vid Herrgårdsruinen är de vid tiden T+3 min (36 SR) och de stannar där tills tiden T+4 min (48 SR). Åter vid byvägsförgreningen vid tiden T+5 min (60 SR). De följer byvägen söderut till förgreningen vid de två små kvadratiska ruinerna där de är vid tiden T+7 min (84 SR). Här delar de upp sig i två par; det ena tar den sydvästra och det andra den östra vägen för att sedan mötas igen mellan kullen och de små kvadratiska husen vid tiden T+8 min (96 SR). Härifrån vandrar de igen i par; ett par om varje sida om kullen. De möts igen vid den södra brunnen vid tiden T+10 min (120 SR) Här väntar de tills tiden T+12 (144 SR) då de fortsätter upp till den norra brunnen, vilken de når vid tiden T+15 min (180 SR). Det tar alltså en kvart för skeletten att vandra hela sin sträcka.

Lättast blir det för dig om du låter tiden starta då äventyrarna får kartan i händerna och befinner sig vid startpunkten. Därefter får du hela tiden hålla reda på tiden och var skeletten befinner sig.

Om skeletten skulle upptäcka någon inkräktare så kommer de till varje pris att försöka tillintetgöra denne. De kommer alltså att förfölja en eventuellt flyende inkräktare. Alla döda (eller sådana som ser livlösa ut) kommer att släpas till närmaste brunn för att där släppas ned.


Start
N
0
30 meter

Patrullskelett nr 1

STY-6 STO-9 FYS-0 SMI-14 INT-0 PSY-1

Enhandsspjut	60%	1T6 + 1
Liten sköld	55%	8 AP
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning:		10 m/SR
Kroppspoäng: 5		

Patrullskelett nr 2

STY-6 STO-8 FYS-0 SMI-15 INT-0 PSY-1

Enhandsspjut	65%	1T6 + 1
Liten sköld	50%	8 AP
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning:		10 m/SR
Kroppspoäng: 4		

Patrullskelett nr 3

STY-6 STO-8 FYS-0 SMI-16 INT-0 PSY-1

Bredsvärd	60%	1T8 + 1
Medelstor sköld	60%	12 AP
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning		10 m/SR
Kroppspoäng: 4		

Patrullskelett nr 4

STY-6 STO-4 FYS-0 SMI-17 INT-0 PSY-1

Tungt Armborst	65%	2T6 + 2
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning:		10 m/SR
Kroppspoäng: 2		

1. KYRKAN – markplanet.

ÖVERBLICK UTIFRÅN: Kyrkan (26 x 16 x 8 m) är uppförd i sten med torntak av koppar, som nu har färgats ljusgrönt tack vare naturkrafternas påverkan. Hela västra sidan är raserad och stenar, bjälkar plus en massa annan bråte blockerar vägen in i kyrkan. Den södra ingången utgörs av två stora trädörrar med rostiga järnbeslag. De är olåsta och går lätt att dra upp. Gudens symbol (se Guden) är placerad rakt ovanför dubbeldörren och gjord i förgylld koppar. I norr utgörs ingången av en enkeldörr i trä som är låst (svårighetsgrad 18). Alla fönster (förutom de på den västra sidan) är hela och olika motiv i all världens färger pryder dem; de flesta motiv på olika helgon och hjältar i olika situationer.

ÖVERBLICK INIFRÅN: En församlingssal (22 x 14 x 4.5 m); med två bänkrader, båda bestående av sex bänkar, sträcker sig från bakre ändan av kyrkan ända fram till det halvmeterhöga podie som täcker hela främre delen av kyrkan. Sju stenpelare stöttar det välvda taket. Tre trappor leder upp till podiet på vilket ett stort altare i marmor är placerat. Altaret flankeras på båda sidor av två skelett i svarta dräkter beväpnade med stora slagsvärd och sköldar. Gudens symbol är placerat i mitten av framsidan på altaret och gjord i reliefstil. Bakom altaret hänger ett tvådelat draperi i röd och svart sammet som dock är ganska trasigt och slitet. I nordöstra hörnet hänger ett liknande draperi.

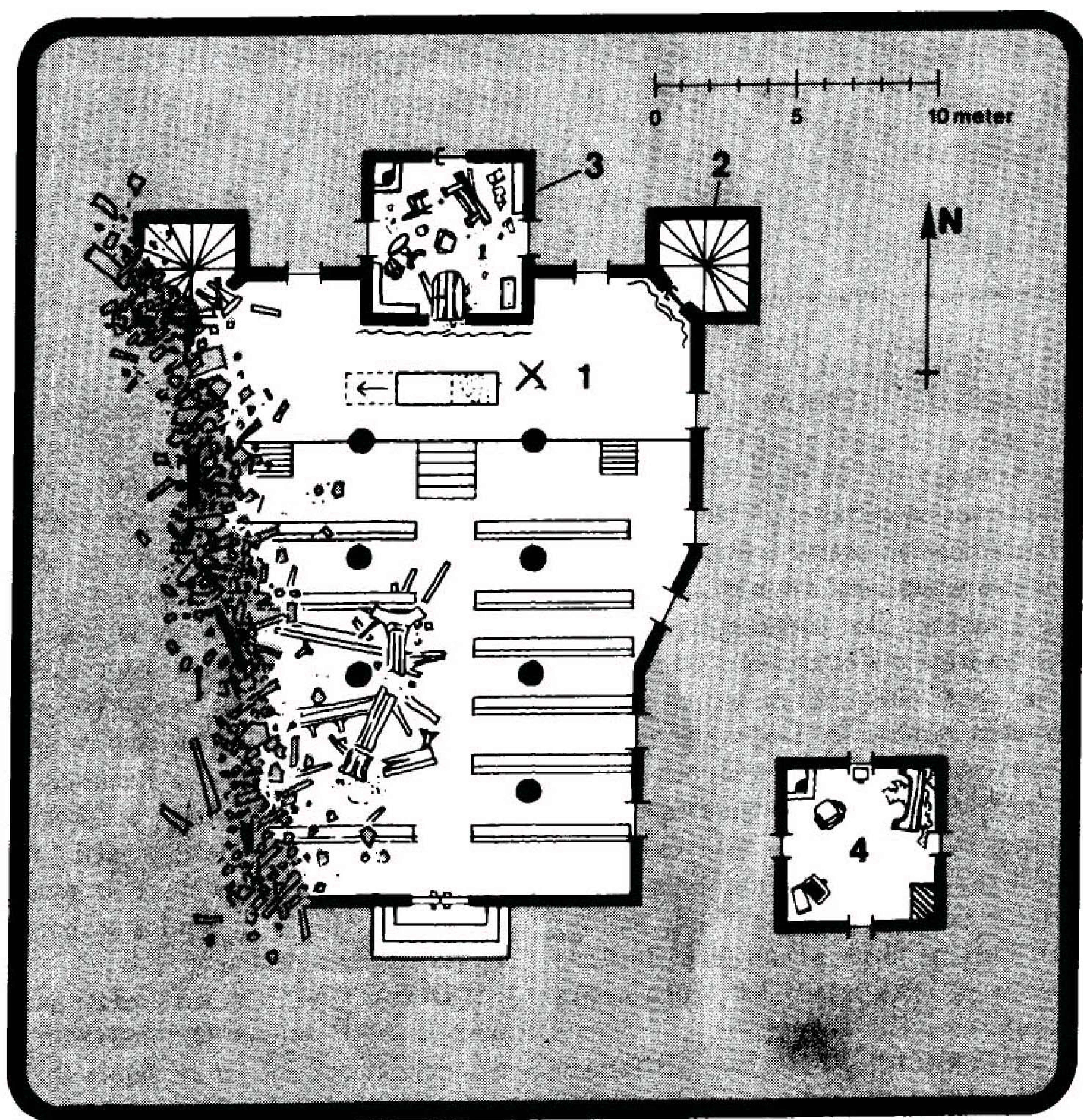
DOLDA TING: Om man vrider gudasymbolen 90° österut så lossar man på två sprintar och det går att skjuta altaret västerut så att den hemliga nedgången blir

synlig. Bakom det tvådelade draperiet döljer sig en inslagen trädörr. Det andra draperiet döljer en olåst trädörr som leder upp till östra klocktornet. Under altaret finns rum 5, trapprummet.

SKATTER: Inga.

BESTAR: De fyra skeletten som bevakar nedgången till katakomberna under altaret. De kommer att anfalla alla som kommer närmare altaret än fem meter och kommer därefter att slåss till inkräktaren antingen är död eller skeletten är slagna till spillror. Observera att de alltså förföljer en eventuellt flyende inkräktare.

Alla slagna och fallna motståndare kommer skeletten att släpa ut till brunnen rakt söderut för att där kasta ner dem. Brunnen är 22 m djup och endast 0,8 m bred så det blir svårt att vända på sig om man har blivit nedsläppt (förutsatt att man överlever fallet).



KYRKOVAKTEN

Nordvästra skelettet

STY-6 STO-8 FYS-0 SMI-16 INT-0 PSY-1

Slagsvärd	55%	1T10+1
Stor sköld	60%	16 AP
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning:		10 m/SR

Kroppspoäng: 4

Nordöstra skelettet

STY-6 STO-6 FYS-0 SMI-14 INT-0 PSY-1

Slagsvärd	50%	1T10
Stor sköld	55%	16 AP
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning:		10 m/SR

Kroppspoäng: 3

Sydvästra skelettet

STY-6 STO-9 FYS-0 SMI-17 INT-0 PSY-1

Slagsvärd	65%	1T10+1
Stor sköld	60%	16 AP
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning:		10 m/SR

Kroppspoäng: 5

Sydöstra skelettet

STY-7 STO-9 FYS-0 SMI-16 INT-0 PSY-1

Slagsvärd	70%	1T10+1
Stor sköld	65%	16 AP
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning:		10 m/SR

Kroppspoäng: 5

2. ÖSTRA KLOCKTORNET

ÖVERBLICK: Trädörren som leder upp till klocktornet är olåst. Spiraltrappan är ca 1,5 m bred och slipprig av fukt och den våtmossa som täcker stenarna. Trappan slutar i ett kvadratiskt rum (3,5 x 3,5 2,5 m) som är tomt med undantag av det rep som hänger ned från bronsklockan i taket. Ett litet fönster i glas markerar varje väderstreck på den vägg det är placerat.

DOLDA TING: Inga, om någon skulle vilja så går det att ringa i klockan och då kommer en dov klang att ljuda.

SKATTER: Inga, om nu ingen skulle vilja ta med sig den 80 kg tunga bronsklockan.

BESTAR: Inga.

SL: Om någon ringer i klockan så måste du bestämma ifall någon annan reagerar på ljudet.

3. ARBETSRUMMET

ÖVERBLICK: Ett kvadratiskt rum (6 x 6 x 2,5 m) fyllt med en massa omkullvräkta och sönderslagna möbler och annan inredning; en bokhylla med ett hundratal böcker, två stolar, ett skrivbord, ett litet bord, en liten staty samt krossat glas från ett par vaser. I det nordvästra hörnet finns det en liten öppen spis.

DOLDA TING: De flesta böckerna är administrationsböcker som handlar om skördar, bokföring, pengabalans etc. Resterande böcker tar upp ämnen som religion, legender, främmande språk och

botanik. I det sydöstra hörnet finns det en hissanordning som utgörs av en bräda som man står på för att sedan dra sig upp eller ned med hjälp av de rep som finns på sidorna. Hissen har en motvikt på 80 kg. Hissen leder till rum 4.

SKATTER: Inga, förutom böckerna.

BESTAR: Inga.

SL: Du får själv bestämma det exakta innehållet i böckerna.

4. SOVRUMMET

ÖVERBLICK: Ett kvadratiskt rum (6 x 6 x 2,5 m) med ett fönster placerat mitt på varje vägg. I nordvästra hörnet finns en liten öppen spis med en mysfåtölj framför. En säng med uppsliten madrass och kudde är omkullvällt mot den östra väggen. Ett litet nattduksbord står under det nordliga fönstret. I sydvästra hörnet står en kista som är uppslagen och sönderhackad.

DOLDA TING: Faktum är att de förra besökarna glömde att genomsöka locket på kistan där ett lönnfack finns. I lönnfacket finns en liten läderbörs med 22 små vita, gröna, blå, röda och gula ädelstenar.

SKATTER: Ädelstenarna har ett totalt värde av ca 800 silverpenningar.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.

5. TRAPPRUMMET

ÖVERBLICK: En smal, våt och hal trappa som leder ner till ett kvadratiskt rum med gångar som fortsätter i alla väderstrecken utom det norra där en låst dörr blockerar framfarten (förstärkt med järnbeslag; svårighetsgrad 20). Väggarna är murade med stora stenar.

DOLDA TING: Om man skjuter det översta trappsteget åt vänster så lossar man på sprintarna och det går att skjuta det ovanliggande altaret västerut.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Slå 1T100 **01–20** = Möte med två patrullerande skelett (se nedan). **21-00** = Inget möte.

KATAKOMBENS VÄKTARE

Skelett nr 1

STY15 STO14 FYS-0 SMI-14 INT-0 PSY-1

Bredsvärd	50%	1T8+1
Liten sköld	60%	8 AP
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning:		10 m/SR

Kroppspoäng: 2

Skelett nr 2

STY14 STO13 FYS-0 SMI-17 INT-0 PSY-1

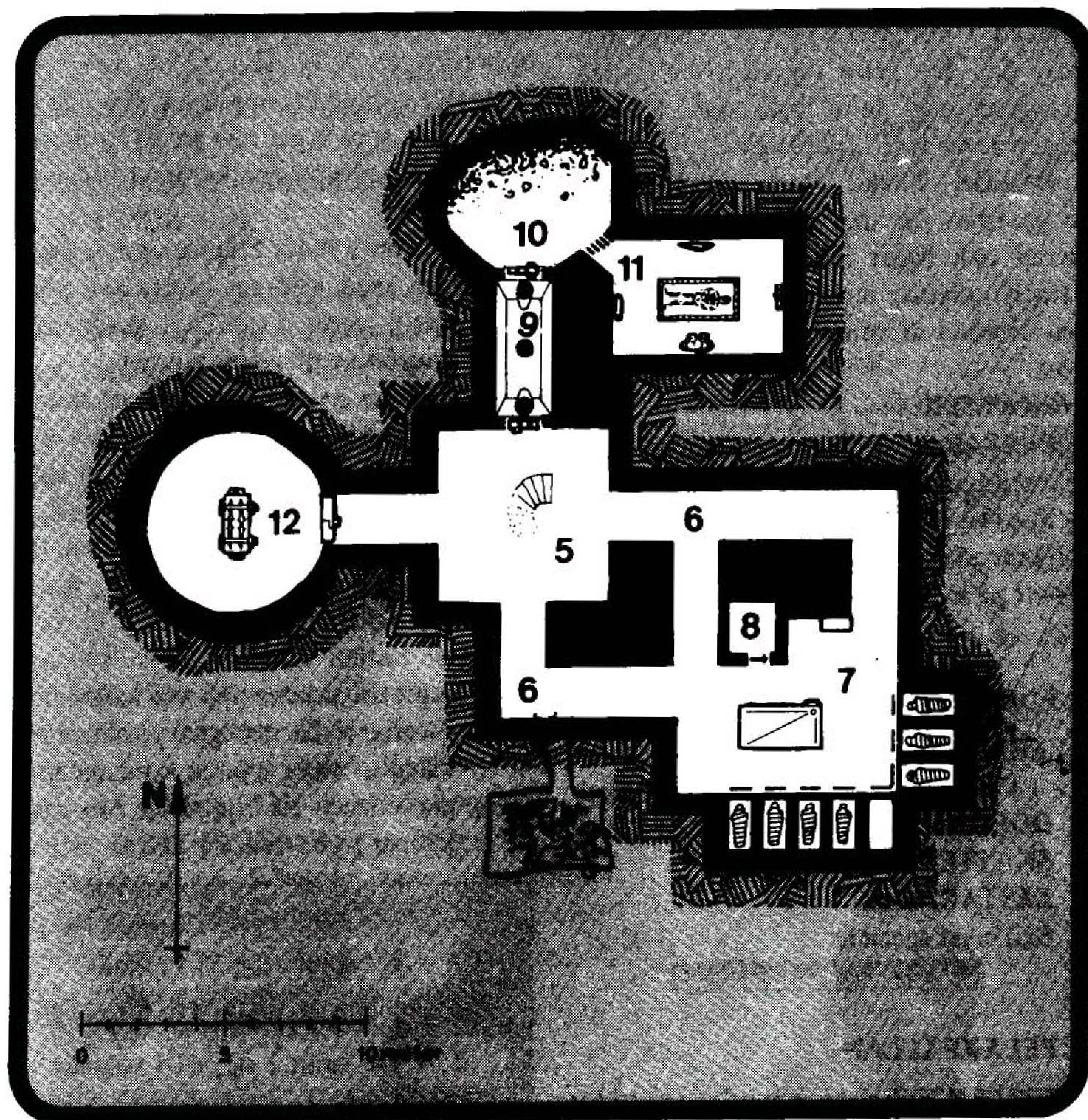
Kortsvärd	45%	1T6+1
Liten sköld	50%	8 AP
Ringbrynja		4 AP
Förflyttning:		10 m/SR

Kroppspoäng: 2

Skeletten har likadana svarta dräkter som de vid altaret men är avsevärt mindre. Dessa två skelett har till uppgift att patrullera i gångarna här nere. Alla inkräktare som kommer inom synhåll kommer de att anfalla (de känner dock

igen sina egna) och därefter slåss till det bittra slutet. Alla som dödas kommer att släpas upp till markytan och ned till brunnen för nedsläppning.

SL: Inget speciellt.



6. GÅNGARNA I UNDERJORDEN

ÖVERBLICK: Gångarna är ca 1,8 m breda och lika höga. De har murade väggar och tak, bägge betäckta med sliskig våtmossa.

DOLDA TING: Inga.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Två patrullerande skelett. Dessa två individer går runt i gångarna efter en helt godtycklig väg och därför kan man ej förutsäga deras färdväg. Var 5:e minut slår SL 1T100 och tittar på mötestabellen i rum 5 – Trapprummet, för att se om det blir något möte.

SL: Det är omöjligt att överraska skeletten.

7. BALSAMERINGSKAMMAREN

ÖVERBLICK: Ett L-format rum (8 x 6 x 1,8 m) med ett stort stenaltare placerat i mitten. En bokhållare i sten är placerad i nordöstra hörnet. Längs den södra och den östra väggen sitter rostiga järnplåtar med text ingraverat. I norra väggen är en dörr i trä placerad.

DOLDA TING: Varje järnplatta är en gravsten för den präst som är balsamerad och ligger innanför (igenmurad). Åtta järnplattor men endast sju har text; den åttonde är tom. Trädörren i norr är olåst.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Se "Bestar" i rum 5 – Trapprummet.

SL: Det var här alla de forna prästerna balsamerades och murades in i väggarna för att på så sätt ge allt för sin gud.

8. FÖRRÅDSUTRYMME

ÖVERBLICK: En liten skrubb (2 x 2 x 1,8 m) fylld med balsameringsmateriel.

DOLDA TING: Inga.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.

9. PELARFÄLLAN

ÖVERBLICK: En sex meter lång korridor med murade väggar som är två meter bred och fem meter djup. Tre höga stenpelare är placerade med två meters mellanrum. Vid den bortersta ändan av korridoren finns en låst trädörr med järnbeslag (svårighetsgraden är 25). Vid botten av korridoren ligger det två skelett i rustningar samt fyra andra halvruttna individer. Svärd, sköldar samt massor av annan äventyrspackning ligger omkringspridd på bottnen.

DOLDA TING: Om någon lyckas undersöka den tredje och bortersta pelaren utan att stå på den så kommer han att upptäcka en fälla. Hur fällan fungerar är dock omöjligt att upptäcka. Om någon eller något som väger mer än 50 kg placeras på den tredje pelaren kommer följande att inträffa:

1. Dörren i söder kommer att stängas igen med våldsam kraft; den som står i vägen får 2T6 i skada och knuffas ut till trapprummet.
2. Alla tre pelarna kommer att skjuta upp i taket och därvid krossa allt som finns på dem; slå 1T100: 01-10 = står kvar, 11–00 = faller. Den som inte faller av pelaren får 1T10 + 1T8 + 1T6 + 1T4 + 4 i skada och faller därefter ner mot botten.
3. Ur botten kommer 20 st sylvassa spjut att skjutas upp två meter och därefter falla ner igen på sin plats, hålen ur vilka spjuten kommer upp går endast att upptäcka om man känner på botten; slå 1T8:

1-2	= Inget spjut i sig.
3-4	= Ett spjut i sig; 2T4 i skada.
5-6	= Två spjut i sig; 4T4 i skada.
7	= Tre spjut i sig; 6T4 i skada.
8	= Fyra spjut i sig; 8T4 i skada.

4. Allt återgår till det normala; spelarna återgår till sin normala position, dörrarna låses och fällan är klar att utlösas igen.

SKATTER: På botten ligger det 9 km, 34 sm och 12 gm.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.

10. FÖRRUMMET

ÖVERBLICK: Fyra stycken ca 2 m långa väggar bildar en halvcirkel mot norr där bergsväggen har rasat in (5 x 3 x 1,5 m).

DOLDA TING: I den sydöstra väggen går det att skrapa bort det relativt lösa murbruket runt de två nedersta stenarna och de fyra rakt ovanför dessa så att det går att komma in i nästa rum.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Inga.

SL: Låt spelarna tala om hur de gör och var de letar så behöver du inte slå med tärningarna; allt faller sig så helt naturligt. Detta gör dessutom så att de kreativa spelarna tycker det är roligare att spela.

11. DEN NAMNLÖSE RIDDARENS GRAV

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum (6 x 4 x 2 m) med murade väggar och tak. Mitt i rummet står ett altare i sten på vilket det ligger ett skelett. Vid den norra väggen hänger det en sköld i silver med gudens symbol inlagd i guld. Vid den östra väggen hänger ett stort bastardsvärd som glimmar. Vid den södra väggen står en skinande hel riddarrustning i silver med gudens symbol inlagd i guld. Vid den västra väggen hänger ett horn.

DOLDA TING: Skelettet är 213 cm långt, annars ingenting.

SKATTER: Skölden är en medelstor sköld som är silverpläterad med gudens symbol inlagd i guld och värd ca 150 gm. Svärdet är ett rikt utsmyckat bastardsvärd med ädelstenar och guldinlägg, värt ca 120 gm. Rustningen är silverpläterad, värd ca 8000 sp. Rustningen absorberar 7 sp men väger endast 6 BEP. ~~Hornet är det~~ enda magiska föremålet här ~~nere och~~ det är hämtat från en annan värld, under någon annan tid. Hornet har den speciella egenskapen att när någon blåser i det så lösgörs besvärjelsen [redacted] vilken gör så att alla som hör ljudet (inom 120 m) är affekterade, alltså inte bara de fem som normalt skulle påverkats. Kraften som behövs dras från den som blåser.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.

12. SKATTKAMMAREN

ÖVERBLICK: Dörren som leder in hit är av solitt järn och låst (svårighetsgrad 50). Rummet är cirkelrunt med kupolformat tak (6 x 3 m). I mitten av rummet står en stor kista i trä med järnbeslag och med guldinlägg. (Svårighetsgrad 13).

DOLDA TING: Kistan som är låst, innehåller en massa mynt.

SKATTER: Kistan innehåller 789 km,, 4345 sm och 367 gm.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.



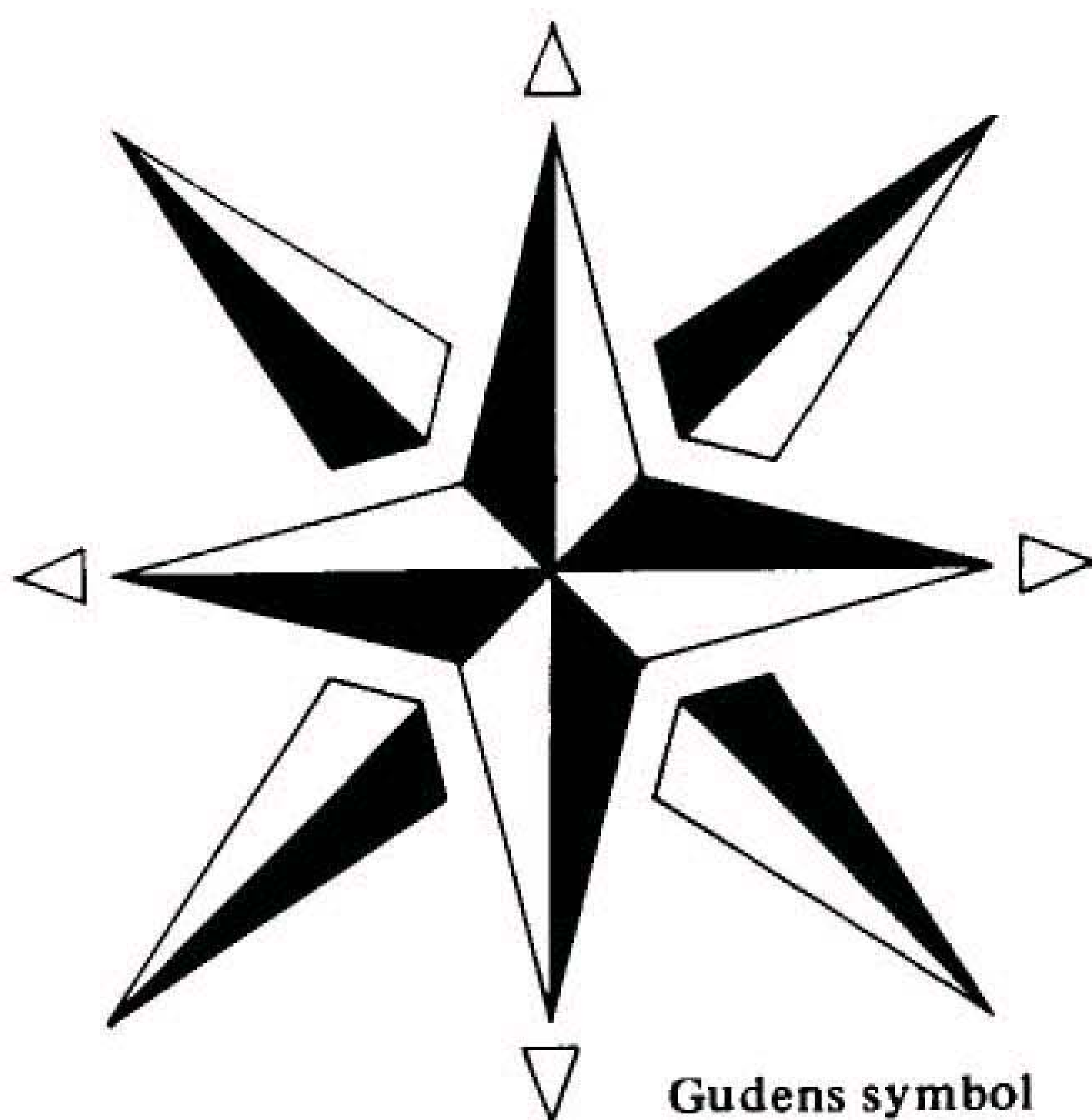
VID ÄVENTYRETS SLUT

Vad händer nu? Ja, inte vet vi. Det är upp till dig som SL att bestämma. Om du har ett äventyr som väntar så kan du låta spelarna få någon ledtråd i det här äventyret; bland byprästens pinaler finns det kanske en karta, en medaljong, en ring eller byprästens ande vet kanske mer än han först förtäljer?

GUDEN

Detta är alltid ett problem, för varje SL har sina egna ideer om gudar och hur de fungerar. Därför har jag utelämnat både gudens namn och vad den står för bland alla beskrivningar och tar med det här istället. Om du inte har gjort upp någon/några religioner och/eller gudar med olika mytologier så följer här nedan den gud som är aktuell för äventyret:

Symbolen står för guden Eledain. Eledain representerar ljuset, fromheten, storsintheten, livet, skapelsen och lyckan. Hans tillbedjare är många och utgörs av alla sorters individer. Det finns en Riddarorden som kallas Den Evigt Skinande Stjärnans Brödraskap. Riddarna i denna orden bär skinande rustningar med Eledains symbol inlagd på bröstet. De drar aldrig vapen först och alltid som en sista utväg.



Gudens symbol

Egna anteckningar

-ARACH-
SPINDELKONUNGEN

För 400 år sedan dog spindelkonungen Arach under ett magiskt experiment. Hans sörjande livvakt lät uppföra en stor pyramid vid karavanvägen mellan Detwach och det fjärran Faar. Där begravdes han tillsammans med sina skatter.

Den allians av nomadstammar som Arach lett, föll snabbt samman under den följande maktkampen mellan hans generaler. Nomaderna återgick till sitt forna levnadssätt i öknen, men skräcken för Arach och legenden om hans återuppståndelse levde sig vidare in i våra dagar.

En gammal man, Assar Besvärjaren, har länge trängtat efter tre magiska statyetter som sägs ingå i spindelkonungens gravskatt. Med hjälp av sitt guld har han nu lyckats övertala en grupp äventyrare att väga sitt liv i Arachs pyramid.

Du är en i den gruppen.

Förutom huvudäventyret innehåller häftet "Skelettbyns hemlighet" (tidigare publicerat i Sinkadus nr 1). Det utspelare sig i en by besatt av en ond trollkarls tjänare. Men vad driver väktarna att försvara byn mot alla inkräktare?

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till DRAKAR&DEMONER för att kunna ha glädje av äventyret.

